

HEBDODIGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

MARDI 27 JANVIER 1984

EXCLUSIF : LE NOUVEL ORIC



PLACE AUX JEUNES

ORIC FRANCE annonce la naissance du grand frère de l'ORIC 1, baptisé ORIC ATMOS et disponible à partir de Février 1984.

Ce système conçu et réalisé par ORIC PRODUCT INTERNATIONAL devrait non seulement étendre le marché des ordinateurs ORIC mais aussi satisfaire les possesseurs d'un ORIC 1. Outre un clavier plus complet à touches professionnelles et un "DISK-OGRAPH" (disque dur avec la hache technique), l'ATMOS est également d'une nouvelle ROM comportant un programme de base et plusieurs fonctions supplémentaires. Peut-on espérer par la même occasion que celle nouvelle version soit plus facile à utiliser ? C'est ce que nous devons retrouver dans la ROM de l'ORIC 1 et pas toujours les mêmes problèmes d'ORIC 1. Mais pour l'instant, dans ce cas, ORIC FRANCE présente seulement 32 de rétros pour l'ORIC ATMOS (contre plus de 22 % pour l'ORIC 1). Bref, souhaitons que ce grand frère ne soit pas un frère jumeau.

En ce qui concerne la compatibilité des deux produits, les logiciels correspondants ATMOS et ORIC 1 doivent être assez faciles à échanger. Il suffit de faire passer l'ensemble des données de l'ORIC 1 sur l'ORIC 1 dont on en conclue que ces logiciels n'utilisent pas les mêmes langages. Les deux ROMS respectent supposément la même architecture. La compatibilité inverse n'est pas, par contre, assurée. Il faudra donc faire quelques modifications pour pouvoir utiliser l'ORIC 1 avec l'ATMOS. C'est une supposition car on ne sait pas encore si une mise à jour sera fabriquée et commercialisée ni

si une mise à jour sera réalisée en logiciels. Oric France a mis en place une opération commerciale importante. ORIC FRANCE propose aux importateurs de la gamme ORIC d'acheter un ORIC 1 et d'envoyer une commande contre un ORIC ATMOS, moyennant une contrepartie de l'ordre de 600 à 700 F. Chapeau bas !

Oric France a également de l'intention de créer un ORIC pouvant servir d'ordinateur aux possesseurs restés de ce système. Il faut toutefois prendre garde que nous ne manquerons pas d'effectuer. En somme tout sera plus cher mais il sera possible d'acheter un ATMOS à un prix très raisonnable. L'ORIC ATMOS devrait être vendu à 1 000 francs.

DU COTE DES DISQUETTES

Vous avez été le lecteur de ce sujet tant attendu est maintenant disponible. C'est un lecteur de disquettes 3 pouces, de capacité 320 K (format 40).

CE TOUT UN PEU

ORIC envisage de compléter sa gamme MICRO par l'ajout d'un

courant 1984 de deux nouveaux systèmes destinés à des publics différents.

Un super ORIC grand public, c'est ça.

Un système plus professionnel par la suite.

Outre la réalisation à court terme (à 4 mois) d'un ORIC 1000 pour les professionnels, ORIC FRANCE prévoit d'ajouter à son catalogue un ordinateur à 1000 francs, prévoit le développement de produits complémentaires aux applications robotiques.

Il est à noter également la mise en place d'un service d'information et d'une assistance technique par téléphone, qu'on se le dise !

ORIC FRANCE : RÉALISME OU OPTIMISME ?

ORIC FRANCE est en fait le département informatique d'ASN DIFFUSION, une filiale de la Société de Composants Électroniques. Ce département dépend depuis Juin 1983 de l'ensemble du matériel et d'une partie du logiciel de l'éditeur. En ce qui concerne ce matériel,

Suite page 9

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II et IIe . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 et VIC 20 . GOUPIL . HEWLETT PACKARD HP41 . MULTITECH MP-FII . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7

EDITO

Nous sommes, pour le moment, le seul journal de micro-informatique grand public qui soit hebdomadaire

Cela nous donne un avantage, nous pouvons annoncer plus rapidement les dernières nouveautés et nous mesurer à mesure de leur sortie. C'est pour cette raison que nous allons modifier quelque peu la forme du journal. Rassurez-vous, il n'est pas question que nous ayons quelque semaine vo-

tre programme n'a abandonné les concours permanents. Nous allons continuer à organiser des concours sur les nouveautés, peut-être des bâches d'éssais de matériels et sûrement beaucoup d'essais de logiciels. Nous allons continuer à organiser, en vous parlant du nouvel ORIC, l'évenement ! Le semestre prochain nous avons par exemple peaufiné un tournoi ARCADE du ROMAX, un engin extraordinaire.

Gérard CECCALDI

LE GAGNANT

Nous n'avons pu donner au plaisir de dévoiler le nom du Gagnant GRAND-PRIX qui a remporté le premier concours Immense d'HEBDODIGICIEL. Un voyage au CALIFORNIA, un chèque de 100 francs et un magnifique ALICE offert par HACHETTE, une machine à écrire INTERFACE BROTHIER EPSON et un magnifique jeu des 30 livres offerts par la REGLE. A CALCUL chaque mois. Il n'a pas tort content ? normal, quand la photo a

été prise il ne savait pas encore qu'il avait gagné ! à 20 ans, il est en deuxième année de droit et il est Marcellus



LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

HIPPORIBUS : trouvez l'expression qui se cache dans la BD de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases. Le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



ATTENTION PLEINAGE !
LE MOT EST D'ORIGINE
ANGLaise CETTE FOIS !!

SAVE-DISK

suite du
listing du
N°15

卷之三十一

1950	M509	DEFM	'REOURDE DE LECTURE DISQUE'	
1954		DEFD	BRSH	
1958	M503	DEFM	'METTRE LE DISQUE A SAUVEGARDER'	
		DEFB	BRSH	
1959	M504	DEFM	'METTRE LA CROSSETTE A ECRIRE'	
		DEFB	BRSH	
1962	K0012	DEFM	'ECRITURE DU CHARGEUR'	
		DEFB	BRSH	
1968	M2015	DEFM	'QUI SONT ECRITES SUR CASSETTE'	
		DEFB	BRSH	
1968	M2015	DEFM	'LECTURE DE 10 PISTES ...'	
		DEFB	BRSH	
1118	M0017	DEFM	'NOM DE LA CASSETTE ? (5 CARACTERES)'	
		DEFB	BRSH	
1128	M0010	DEFM	'NOMS DE PISTES ? (DE 10 A 99)'	17
		DEFB	BRSH	
1153				
1178	M0015	DEFM	'COMMENTAIRES ? (32 CARACTERES MAX)'	17
		DEFB	BRSH	
1198				
210	M0020	DEFM	'NONRME'	
240 1	C H A R G E M E N T		CASSETTE	--> BIRQUETTE
258	COPY	LD	SP,520BH	
298		LD	HL,M502	
298		CALL	PSD	
318		LD	HL,COMBU	
328		CALL	PSD	
348		LD	HL,M603	
358		CBFI	M605	

```

DABIS 1 ENTRÉE D'UNE LIGNE AU CLAVIER

0403B COM15 LD      HL, COM15F
0404B LD      B, 32
0405B LD      (HL), A
0406B CALL    10F
0407B LD      HL
0408B BNE    COM03

0409B LD      HL, COM16F
040A8 LD      B, 32
040B8 LD      (HL), A
040C8 LD      HL
040D8 BNE    COM03

040E8 LD      CP, BDH
040F8 LD      B, 33H
04108 LD      CP
04118 LD      B
04128 LD      JR, 33H
04138 LD      CP
04148 LD      JR, COM10
04158 LD      2BH
04168 LD      JR, COM10
04178 LD      B, R
04188 LD      B, 32
04198 LD      P
041A8 LD      CP
041B8 LD      JR, COM10
041C8 LD      B, B
041D8 LD      (HL), A
041E8 LD      INC, C
041F8 LD      INC, C
04208 LD      CALL, 33H
04218 LD      JR, COM10
04228 LD      B, C
04238 LD      JR, COM10
04248 LD      B, R
04258 LD      JR, COM10
04268 LD      B, B
04278 LD      CALL, 33H
04288 LD      B, (HL), A
04298 LD      B, C
042A8 LD      CALL, 33H
042B8 LD      B, R
042C8 LD      B, C
042D8 LD      CALL, 33H
042E8 LD      B, (HL), A
042F8 LD      B, C
04308 LD      CALL, 33H
04318 LD      B, R
04328 LD      B, C
04338 LD      CALL, 33H
04348 LD      B, (HL), A
04358 LD      B, C

```

57FC 3E81
57CC 32FB57
57DF 3683
57D1 C2E2C7

57DE 213556
57D7 C36753
57D9 C36754
57D0 C36388
57E8 FEA5
57E9 C36757
57E8 FEAR
57E7 2086
57E9 C32958

57EC 3E80
57EE FS
57F1 C36755
57F2 C36753
57F5 F3
57F6 210868
57F7 C36754
57FC C33582
57FF SF
5800 C367562
5803 57
5804 C36582
5807 93
5808 93
5809 C29453
580C 216056
580E C21553
5812 F1
5813 F5
5814 C0D698
5815 93

```

346 LD R1
347 LD (37EBH),R
348 LD R,RESTRD
349 LD (37C0H),R

432 CDPB2 LD HL,M5013
433 CALL MSB
434 CALL SBB
435 CALL 33H
436 CALL 11H
437 CP 11H
438 JR MZ,CDP13
439 CP 05H
440 JR MZ,CDP2
441 CALL FDRMRT

334 CDP13 LD A,B
344 CDP28 PUSH AF
345 LD HL,M5008
346 LD HLD
347 DI
348 LD HL,B
349 CALL 235H
350 CALL 235H
351 LD E,A
352 LD D,B
353 LD C,B
354 CALL 235H
355 SUB E
356 SUB B
357 JR MZ,RMERR
358 LD HL,BUFFER
359 CALL ABBLDC
360 PSH AF
718 PUSH RF
720 CALL MCBUF

```



95228 1 LR B1 (TEBOK)

卷之三

85279 85

85298 LD 437EBH, R
85299 LB RC-B

05328 LD R. (LTRACK)

85348 POP AF
85358 LD M+ BUFFER

05370 RTR10 PUSH 9C

39 (37EFH).R
B: 552X

054:20 CALL BUSY

	5819 367756 581C 81 581D 81 581E 362658 5821 91 5822 79 5823 C36557 5826 C39933
	5829 F3
	583A 3681
	583C 328157
	583F 316986
	583Z C06886
	5835 AF



```

758 LD A, (LTRACK)
759 ADD A, B
760 LD A, (NTRACK)
761 LD B, C
762 LD C, B
763 JP P, COP20

;-----+
764 JP SYSTEM

;-----+
765 I FORMATD
766 I
767 I
768 I
769 I
770 I
771 I
772 I
773 I
774 I
775 I
776 I
777 I
778 I
779 I
780 I
781 I
782 I
783 I
784 I
785 I
786 I
787 I
788 I
789 I
790 I
791 I
792 I
793 I
794 I
795 I
796 I
797 I
798 I
799 I
800 I

```


CONTADET

 suite du
listing du
N°15



GOUPI

Scritto da la_nana_fi

SAVE-DISK

FBS 80



C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR !

JEER, JEER, JEER, HOURRA !

LORICIELS sont les logiciels pour COMMODORE 64, annoncés depuis longtemps, ils sont enfin disponibles : dans "JEER" vous êtes tranquillement en train de vous balader sur la lune et de faire des photos, dans "HOURRA" tous les cowboys font courir pour essayer de détruire (hé oui, avec COMMODORE aussi les Ovnis sont agressifs !) Ce jeu inspiré d'un logiciel tournant sur les machines de café est bien connu : pour vous défendre vous avez deux canons laser - Un vertical et un horizontal -, un bouton de souris pour engager les cratères et un accélérateur pour fuir le plus vite possible. BOUNZY est un labyrinthe à plusieurs niveaux. Vous devez récupérer des trésors en évitant les gardiens, de terribles mutants qui vous dérangent eux aussi ; vous éliminer FORMULE 2 vous emportera sur un circuit automobile dans un bolide mû par un accélérateur, à un frein et d'une boîte de vitesse. LORICIELS pour COMMODORE 64

LOGICIEL 45 % de matière grasse.

Pour une fois, il est sûr et certain que le programme est 100% français. Qui d'autre qu'en France pourrait écrire un logiciel MAGIQUE logiciel qui permet, si vous le prenez l'origine régionale de tel ou tel fromage, la nature de son lait, sa teneur en matière grasse, la qualité de ses pâtes et même les saisons favorables pour sa dégustation et le vin conseillé pour l'accompagner. Le pain de campagne n'est pas fourni. LORICIELS pour ORIC.

MICRO VIDEO RESTO

HACHETTE ouvre un MULTISTORE A PARIS. Sur l'ancien emplacement du drugstore OPERA, HACHETTE-OPERA sera à la fois un espace commercial et un espace de loisirs. Entre deux restaurants (dont le plus grand de PARIS avec 400 places), un foyer de télévision géant (64 écrans branchés sur les lecteurs de vidéodisque) et une boutique de presse et de livres (1000 titres). Il vendra les produits les plus récents en électronique, vidéo et informatique. Ce qui nous intéresse, ce sont les salles de réunions informatiques et les 380 mètres carrés consacrés à la micro-informatique. Tous les matériels, les périphériques et les logiciels commerciaux aujourd'hui en FRANCE seront là : les portables, les familiers, les professionnels et même les jeux vidéo. Une cinquantaine de modèles différents en configuration complète avec la librairie des logiciels : les meilleurs de la presse (1000 titres), les meilleurs de la vente (200 titres) et les logicaux (1000 titres). En plus, c'est ouvert de 10 heures à 1 heure du matin et c'est gratuit ! N'allez plus au ciné, ne regardez plus la télé, c'est plus intéressant que HACHETTE-OPERA ! Ouverture le 27 janvier.

UBI ET ORDINOBIS À BORDEAUX

Décidément BORDEAUX se branche à fonds sur la micro-informatique : dans le cadre de la manifestation des "Associations et l'Informatique", le club ORDINOBIS présentera différents ordinateurs familiaux (TI 99, ORIC, COM-

MODORE...). Vous pourrez jouer et peut-être gagner des adhésions gratuites au club. En plus, vous aurez droit à des HIPPOREBUS dont les solutions pénétront dans HEBDOGICEL le 1er Février. Ce se passe à BORDEAUX MERIADEK et c'est les 28 et 29 Janvier.

ORIC D'UTILITÉ PUBLIC

CEMEA, Centre d'Entrainement aux Méthodes d'Education Active, association reconnue d'utilité publique, organise un stage de sensibilisation à la micro-informatique sur ORIC 1 : découverte du matériel, notions de Basic, approche de la programmation, réflexion sur l'utilisation de l'informatique et la démarche d'approche utilisée. Ce se passe pendant les 4 week-ends de Mars, ça coûte 1.000 francs et c'est le CEMEA de PARIS, 24 avenue de Laumière, PARIS 19^e qui vous renseignera.

Didi offre au meilleur logiciel du mois un lot de 100 cassettes DATA-OR vierges spéciales informatiques (50 C 11 et 50 C 33).

PANIQUE DANS VOTRE VIC 20

Un nouveau jeu de l'espace pour VIC 20 de base (3K). Les ovnis, Météorites, vide spatial et canons lasers habituels sont au rendez-vous. La vitesse est réglable et le titre est VFO PANIQUE. LORICIELS pour VIC 20.

LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX !

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS



INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS TI 99 4 A



Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. Des jeux originaux et passionnnants avec couleurs, graphismes et sons : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.), Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoi, Jeux de cartes (etc.), Jeux de société (421, Goliad, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.)

Des programmes permanents : Calcul (Factures, Paye, Byorhythmes, etc.), Assistance (Tastec, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.).

Et aussi des Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic : AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Cessez-le-tête, Puzzle, Echecs, Tachitscopie, Kim, Peines, etc.. De la musique à écouter dans vos programmes : Big Ben, La Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les fnac et chez les revendeurs TEXAS INSTRUMENTS.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 2



JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 3



Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. Ainsi de nombreux programmes utilisent comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque suivant des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapessa, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom !

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un TI 99 4A et un module "Minimémoire" ? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur. Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).

Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes commentés vous apprend progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

Par Denise AMROUCHE et Roger DIDI. 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NDS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES.

SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Fay, 75008 PARIS

Nom/Pénom
Adresse
Code Postal
Ville

TDME 1	<input type="checkbox"/> 155 F	TOME 3	<input type="checkbox"/> 155 F
TDME 2	<input type="checkbox"/> 155 F	ASSEMBLEUR	<input type="checkbox"/> 195 F
CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE		+ 20 F	<input type="checkbox"/>
CONTRE REMBOURSEMENT ETRANGER		+ 30 F	<input type="checkbox"/>

DATE	SIGNATURE
chèque <input type="checkbox"/> ccp <input type="checkbox"/>	
RÈGLEMENT JOINT	

FICHIER D'ADRESSE

 suite du listing du N°15



6 ADDRESS

DEL ADRESS



第五章

```

13 PRINT "INITIALISATION FINIE"
14 END
15 END
16 PRINT 24;"OPEN FILMDRIVE"
17 PRINT 24;"WHITE FILMDRIVE"
18 PRINT 24;"PRINT #1"
19 PRINT 24;"PRINT #1"
20 PRINT 24;"CLOSE FILMDRIVE"
21 PRINT 24;"OPEN ARCHIVES"
22 PRINT 24;"WHITE ARCHIVES"
23 PRINT "#1", "#1"
24 END

```

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire de quelque chose de différent. Nous avons donc un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Il existe des prix différents dans ce programme qui vous allez nous envoyer !

De plus, ce sont les lecteurs eux-mêmes qui vont pouvoir leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury pas de décision arbitrale, HEBDOGICIEL, organisme de façon mensuelle et trimestrielle, va déterminer le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 : Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'HEBDODIGITAL, ORGINAUX ET FRANCIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, on ne vous appelle pas. Mais si vous avez l'envie d'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les informations nécessaires pour évaluer ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement le bon de participation en écrivant au Journal. Bonne chance !

Règlement

ART 1 : HEBDOGICIEL, organisme de façon mensuelle et trimestrielle, va déterminer le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 : Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'HEBDODIGITAL, ORGINAUX ET FRANCIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, on ne vous appelle pas. Mais si vous avez l'envie d'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 : La rédaction d'HEBDODIGICIAL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 : Le prix alloué pour le meilleur logiciel du mois sera de 1000 francs plus tout un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 : Le prix alloué pour le meilleur logiciel du trimestre sera de 3000 francs plus tout un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 : Le présent règlement a été déposé au greffe du Tribunal de Commerce de Paris, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART 8 : HEBDOGICIEL se réservera le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avançant les lecteurs un mois avant la date limite.

ART 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDODIGICIAL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus de pourcentage de voix par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même logiciel.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très offerts.

Le résultat final sera dévoilé le 15 du mois sur le système de dépouillement du vote.

BON DE PARTICIPATION

Nom _____
Prénom _____
Âge _____
Adresse _____
N° de téléphone _____
Nom du programme _____
Nom du matériel utilisé _____

déclarer être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La remunération pour les articles publiés seraient de 1000 francs par page (un programme d'au moins 2 pages). Une page entière sera remise la moitié de la surface occupée).

Signature obligatoire

(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détails du Matériel utilisée. Sans ce document, le programme ne sera pas accepté.

Le logiciel devra être accompagné d'un manuel d'utilisation imprimé permettant la reexpédition du matériel non publié.

RECOMMANDATIONS AUX AUTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

Indiquer sur le support magnétique le nom du programme, le nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné.

Puis n'est plus difficile que d'assez décrire son programme à Apple sur PC 1500.

• Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

rons ainsi repérer facilement les auteurs, une fois sortis de l'impre-

mentation et vos autres cour-
riers doivent également être
separés car traités par d'autres auteurs.

• Jouez au jeu, postez un listing du programme et un organigramme.

• Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

pagement et vos autres cour-
riers doivent également être
separés car traités par d'autres auteurs.

• Jouez au jeu, postez un listing du programme et un organigramme.

• Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

LA RÈGLE A CALCUL RECOMMANDE LES LOGICIELS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEURS CATÉGORIE UN DISQUE DU LOGICIEL SUR SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EDITIONS MASSON, NATHAN, PUF, SHAFI, SYBER).

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

LOGISTICK OFFRE UNE GAMME COMPLÈTE DE SES CASSETTES DE JEUX POUR LE MÉMOIRE LOGISTICK DU MOIS FX 702 P ET POUR LE MÉMOIRE LOGICIEL PC 1500.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MÉMOIRE LOGISTICK DU TRIMESTRE UNE MACHINE A ÉCRIRE BROTHER EP-22, 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFAÇEE RS-232. C.

LOGO:UN LANGAGE DYNAMIQUE

Alain PRE nous propose une suite à son article sur LOGO (paru dans Hébdodigicel n°14) : après le graphisme, les objets manipulés par LOGO accompagnés par procédures d'application.

La Rédaction

II - LES OBJETS LOGO.

LOGO peut manipuler en tout et pour tous sortes d'objets : les nombres, les mots et les lettres.

Les objets peuvent être importés sous forme de chaînes (chaîne n'est pas limité) précédées d'un guillemet. Il faut noter que LOGO n'en considère pas les mots comme des chaînes de caractères mais bien comme des objets.

Exemples : "BOULLETTÉ" TABLE "MARDI" sont des mots LOGO. Enfin, les lettres sont des sortes d'objets LOGO (on l'aura peu s'en douter) déterminées par des crochets et séparées par des barres. Le nombre d'éléments dépend de la longueur de la chaîne.

Exemples : {LUNDI MARDI MERCIJEDU VENDREDI SAMEDI DIMANCHE} (NOUVEAU EST OUEST)
{VOITURE SAPIN NOMME ECOLIER}
{6 12 22}
{BONJOUR AU REVOIR} (CHAUD FROID) (BIEN MAL)
{6 CHEMIN (VOIR POMME) 14 (LOGO 10)}
sont des lettres LOGO

Voici les principales primitives LOGO concernant le traitement des lettres :

FRANÇAIS ABBRÉVIAISON ANGLAIS

PREMIER <LISTE> FIRST Retourne le premier élément de <liste>.

CERNIER <LISTE> LAST Retourne le dernier élément de <liste>.

SAUFPREMIER <LISTE> SP BUTIRST Retourne tous les éléments de <liste> sauf le premier.

SAUFDERNIER <LISTE> SD BUTLAST Retourne tous les éléments de <liste> sauf le dernier.

ITEM <ND> <LISTE> ITEM Retourne l'élément numero <nd> de <liste>.

USUSTE LL READLIST Retourne la ligne ll au clavier sous la forme d'une liste.

METDERNIER <MOT> <LISTE> METP LPUT Retourne <mot> dans l'hémé <mot> rapporté à la fin.

METPREMIER <MOT> <LISTE> METP FPUT Retourne <mot> avec l'élément <mot> rapporté au début.

MEMBRE? <MOT> <LISTE> MEMBRE? RETOURNE VRAI si <mot> appartient à <liste>.

IV - LES VARIABLES LOGO
Une variable LOGO n'est rien d'autre qu'un mot LOGO suivi d'un caractère (=) et d'un contenu. Cette association se fait par une valeur (qui est aussi un contenu). Cette association se fait par RELIE "RÉSULTAT" (voir certains LOGO, le préfixe donne) : RELIE "RÉSULTAT" 100.

La variable RÉSULTAT maintient toujours le nombre 100.

Pour récupérer ce contenu, il faut utiliser le préfixe "qui se lit "le contenu".

ECHRS PRÉSPECTIVE affiche le débogage de 120.

Remarque : n'a pas laissé d'espace entre la " " et le nom de la variable.

RELIE contient une variable pour contenir n'importe lequel des trois objets LOGO. Voici des exemples d'utilisation de ces trois objets LOGO : RELIE <MOT> <CONTENU>.

RELIE "POME" La variable RELIE contient le mot "POME".

RELIE "MEUBLES" La variable RELIE contient maintenant une liste de mots.

RELIE "TABLE CHAISE ARMOIRE COMMADIE" La variable CONTRARES contient maintenant une liste de îdes.

Remarque : le préfixe "pas" peut être remplacé par le préfixe CHOSE qui à la même fonction.

RELIE CHOSE RELIE affiche "POME"

FRANÇAIS ABBRÉVIAISONS ANGLAIS

RELIE <MOT> <CONTENU> MAKE Associe le <mot> au <contenu>. De cette façon, <mot> devient une variable.

CHOSE <MOT> THING Extrait le contenu de <mot>.

Voir des exemples de programmes qui utilisent abondamment les variables et le traitement des listes.

POUR CELESTE LIST RETOURNE PREMIER SAUFPREMIER LIST FIN

La procédure DEUXEMA utilise exactement comme les primitives PRIM ET LISTE, par exemple

ECHRS DEUXEMA [BONJOUR AU REVOIR BONSOIR BONNE NUIT] Ecrite AU REVOIR

On remarque la primitive RETOURNE qui est utilisée pour renverser la liste à la procédure précédente, dans notre exemple, ECHRS

RELIE "FRUTS [POME CERISE PECHE POIRE PRUNE COIN BANANE ORANGE]"

RELIE "MEUBLES [TABLE CHAISE ARMOIRE BUREAU]

RELIE "ARORIES [PIN SAPIN CHENE PEUPLER SAULE ORME CHATREAU]"

EXPUQ OBJET FIN

POUR EXPLIQUE NOM

SIMMEMBRE? NOM FRUTS [ECHRS (CEST UN FRUIT) STOP]

SI MEMBRE? NOM MEUBLE [ECHRS (CEST UN MEUBLE) STOP]

ECRIS PUISE NCONNAIS PAS NOM

ECHRS PUISE NCONNAIS PAS NOM</

OTHELLO

Ce jeu, apparu il y a seulement quelques années, est rapidement devenu le jeu préféré des micro-ordinateurs. Il se joue sur un échiquier 8x8 et le but du jeu est de retourner le plus grand nombre de pions de l'adversaire. Pour ce faire, on retourne les pions ennemis qui se trouvent entre le dernier pion posé et un ou plusieurs pions de la même couleur. Les pions ainsi capturés sont retournés et changent de couleur.

Jean-Pierre MUNIER



100 *MUNIER Jean-Pierre

101 *OTHELLO

102 *OUR THOUGHTS -- A Version 1.0

103 * --- OTHELLO ---

104 * --- LE 25 10 1973 A SAUVEGNE

105 * --- 1973-1975: 95,8-125,6-66,8-8-0

106 * --- 1975-1976: 95,8-125,8-66,8-0

107 * --- 1976-1977: 95,8-125,8-66,8-0

108 * --- 1977-1978: 95,8-125,8-66,8-0

109 * --- 1978-1979: 95,8-125,8-66,8-0

110 * --- 1979-1980: 95,8-125,8-66,8-0

111 * --- 1980-1981: 95,8-125,8-66,8-0

112 * --- 1981-1982: 95,8-125,8-66,8-0

113 * --- 1982-1983: 95,8-125,8-66,8-0

114 * --- 1983-1984: 95,8-125,8-66,8-0

115 * --- 1984-1985: 95,8-125,8-66,8-0

116 * --- 1985-1986: 95,8-125,8-66,8-0

117 * --- 1986-1987: 95,8-125,8-66,8-0

118 * --- 1987-1988: 95,8-125,8-66,8-0

119 * --- 1988-1989: 95,8-125,8-66,8-0

120 * --- 1989-1990: 95,8-125,8-66,8-0

121 * --- 1990-1991: 95,8-125,8-66,8-0

122 * --- 1991-1992: 95,8-125,8-66,8-0

123 * --- 1992-1993: 95,8-125,8-66,8-0

124 * --- 1993-1994: 95,8-125,8-66,8-0

125 * --- 1994-1995: 95,8-125,8-66,8-0

126 * --- 1995-1996: 95,8-125,8-66,8-0

127 * --- 1996-1997: 95,8-125,8-66,8-0

128 * --- 1997-1998: 95,8-125,8-66,8-0

129 * --- 1998-1999: 95,8-125,8-66,8-0

130 * --- 1999-2000: 95,8-125,8-66,8-0

131 * --- 2000-2001: 95,8-125,8-66,8-0

132 * --- 2001-2002: 95,8-125,8-66,8-0

133 * --- 2002-2003: 95,8-125,8-66,8-0

134 * --- 2003-2004: 95,8-125,8-66,8-0

135 * --- 2004-2005: 95,8-125,8-66,8-0

136 * --- 2005-2006: 95,8-125,8-66,8-0

137 * --- 2006-2007: 95,8-125,8-66,8-0

138 * --- 2007-2008: 95,8-125,8-66,8-0

139 * --- 2008-2009: 95,8-125,8-66,8-0

140 * --- 2009-2010: 95,8-125,8-66,8-0

141 * --- 2010-2011: 95,8-125,8-66,8-0

142 * --- 2011-2012: 95,8-125,8-66,8-0

143 * --- 2012-2013: 95,8-125,8-66,8-0

144 * --- 2013-2014: 95,8-125,8-66,8-0

145 * --- 2014-2015: 95,8-125,8-66,8-0

146 * --- 2015-2016: 95,8-125,8-66,8-0

147 * --- 2016-2017: 95,8-125,8-66,8-0

148 * --- 2017-2018: 95,8-125,8-66,8-0

149 * --- 2018-2019: 95,8-125,8-66,8-0

150 * --- 2019-2020: 95,8-125,8-66,8-0

151 * --- 2020-2021: 95,8-125,8-66,8-0

152 * --- 2021-2022: 95,8-125,8-66,8-0

153 * --- 2022-2023: 95,8-125,8-66,8-0

154 * --- 2023-2024: 95,8-125,8-66,8-0

155 * --- 2024-2025: 95,8-125,8-66,8-0

156 * --- 2025-2026: 95,8-125,8-66,8-0

157 * --- 2026-2027: 95,8-125,8-66,8-0

158 * --- 2027-2028: 95,8-125,8-66,8-0

159 * --- 2028-2029: 95,8-125,8-66,8-0

160 * --- 2029-2030: 95,8-125,8-66,8-0

161 * --- 2030-2031: 95,8-125,8-66,8-0

162 * --- 2031-2032: 95,8-125,8-66,8-0

163 * --- 2032-2033: 95,8-125,8-66,8-0

164 * --- 2033-2034: 95,8-125,8-66,8-0

165 * --- 2034-2035: 95,8-125,8-66,8-0

166 * --- 2035-2036: 95,8-125,8-66,8-0

167 * --- 2036-2037: 95,8-125,8-66,8-0

168 * --- 2037-2038: 95,8-125,8-66,8-0

169 * --- 2038-2039: 95,8-125,8-66,8-0

170 * --- 2039-2040: 95,8-125,8-66,8-0

171 * --- 2040-2041: 95,8-125,8-66,8-0

172 * --- 2041-2042: 95,8-125,8-66,8-0

173 * --- 2042-2043: 95,8-125,8-66,8-0

174 * --- 2043-2044: 95,8-125,8-66,8-0

175 * --- 2044-2045: 95,8-125,8-66,8-0

176 * --- 2045-2046: 95,8-125,8-66,8-0

177 * --- 2046-2047: 95,8-125,8-66,8-0

178 * --- 2047-2048: 95,8-125,8-66,8-0

179 * --- 2048-2049: 95,8-125,8-66,8-0

180 * --- 2049-2050: 95,8-125,8-66,8-0

181 * --- 2050-2051: 95,8-125,8-66,8-0

182 * --- 2051-2052: 95,8-125,8-66,8-0

183 * --- 2052-2053: 95,8-125,8-66,8-0

184 * --- 2053-2054: 95,8-125,8-66,8-0

185 * --- 2054-2055: 95,8-125,8-66,8-0

186 * --- 2055-2056: 95,8-125,8-66,8-0

187 * --- 2056-2057: 95,8-125,8-66,8-0

188 * --- 2057-2058: 95,8-125,8-66,8-0

189 * --- 2058-2059: 95,8-125,8-66,8-0

190 * --- 2059-2060: 95,8-125,8-66,8-0

191 * --- 2060-2061: 95,8-125,8-66,8-0

192 * --- 2061-2062: 95,8-125,8-66,8-0

193 * --- 2062-2063: 95,8-125,8-66,8-0

194 * --- 2063-2064: 95,8-125,8-66,8-0

195 * --- 2064-2065: 95,8-125,8-66,8-0

196 * --- 2065-2066: 95,8-125,8-66,8-0

197 * --- 2066-2067: 95,8-125,8-66,8-0

198 * --- 2067-2068: 95,8-125,8-66,8-0

199 * --- 2068-2069: 95,8-125,8-66,8-0

200 * --- 2069-2070: 95,8-125,8-66,8-0

201 * --- 2070-2071: 95,8-125,8-66,8-0

202 * --- 2071-2072: 95,8-125,8-66,8-0

203 * --- 2072-2073: 95,8-125,8-66,8-0

204 * --- 2073-2074: 95,8-125,8-66,8-0

205 * --- 2074-2075: 95,8-125,8-66,8-0

206 * --- 2075-2076: 95,8-125,8-66,8-0

207 * --- 2076-2077: 95,8-125,8-66,8-0

208 * --- 2077-2078: 95,8-125,8-66,8-0

209 * --- 2078-2079: 95,8-125,8-66,8-0

210 * --- 2079-2080: 95,8-125,8-66,8-0

211 * --- 2080-2081: 95,8-125,8-66,8-0

212 * --- 2081-2082: 95,8-125,8-66,8-0

213 * --- 2082-2083: 95,8-125,8-66,8-0

214 * --- 2083-2084: 95,8-125,8-66,8-0

215 * --- 2084-2085: 95,8-125,8-66,8-0

216 * --- 2085-2086: 95,8-125,8-66,8-0

217 * --- 2086-2087: 95,8-125,8-66,8-0

218 * --- 2087-2088: 95,8-125,8-66,8-0

219 * --- 2088-2089: 95,8-125,8-66,8-0

220 * --- 2089-2090: 95,8-125,8-66,8-0

221 * --- 2090-2091: 95,8-125,8-66,8-0

222 * --- 2091-2092: 95,8-125,8-66,8-0

223 * --- 2092-2093: 95,8-125,8-66,8-0

224 * --- 2093-2094: 95,8-125,8-66,8-0

225 * --- 2094-2095: 95,8-125,8-66,8-0

226 * --- 2095-2096: 95,8-125,8-66,8-0

227 * --- 2096-2097: 95,8-125,8-66,8-0

228 * --- 2097-2098: 95,8-125,8-66,8-0

229 * --- 2098-2099: 95,8-125,8-66,8-0

230 * --- 2099-2010: 95,8-125,8-66,8-0

231 * --- 2010-2011: 95,8-125,8-66,8-0

232 * --- 2011-2012: 95,8-125,8-66,8-0

233 * --- 2012-2013: 95,8-125,8-66,8-0

234 * --- 2013-2014: 95,8-125,8-66,8-0

235 * --- 2014-2015: 95,8-125,8-66,8-0

236 * --- 2015-2016: 95,8-125,8-66,8-0

237 * --- 2016-2017: 95,8-125,8-66,8-0

238 * --- 2017-2018: 95,8-125,8-66,8-0

239 * --- 2018-2019: 95,8-125,8-66,8-0

240 * --- 2019-2020: 95,8-125,8-66,8-0

241 * --- 2020-2021: 95,8-125,8-66,8-0

242 * --- 2021-2022: 95,8-125,8-66,8-0

243 * --- 2022-2023: 95,8-125,8-66,8-0

244 * --- 2023-2024: 95,8-125,8-66,8-0

245 * --- 2024-2025: 95,8-125,8-66,8-0

246 * --- 2025-2026: 95,8-125,8-66,8-0

247 * --- 2026-2027: 95,8-125,8-66,8-0

248 * --- 2027-2028: 95,8-125,8-66,8-0

249 * --- 2028-2029: 95,8-125,8-66,8-0

250 * --- 2029-2030: 95,8-125,8-66,8-0

251 * --- 2030-2031: 95,8-125,8-66,8-0

252 * --- 2031-2032: 95,8-125,8-66,8-0

253 * --- 2032-2033: 95,8-125,8-66,8-0

254 * --- 2033-2034: 95,8-125,8-66,8-0

255 * --- 2034-2035: 95,8-125,8-66,8-0

256 * --- 2035-2036: 95,8-125,8-66,8-0

257 * --- 2036-2037: 95,8-125,8-66,8-0

258 * --- 2037-2038: 95,8-125,8-66,8-0

259 * --- 2038-2039: 95,8-125,8-66,8-0

260 * --- 2039-2040: 95,8-125,8-66,8-0

261 * --- 2040-2041: 95,8-125,8-66,8-0

262 * --- 2041-2042: 95,8-125,8-66,8-0

263 * --- 2042-2043: 95,8-125,8-66,8-0

264 * --- 2043-2044: 95,8-125,8-66,8-0

265 * --- 2044-2045: 95,8-125,8-66,8-0

266 * --- 2045-2046: 95,8-125,8-66,8-0

267 * --- 2046-2047: 95,8-125,8-66,8-0

268 * --- 2047-2048: 95,8-125,8-66,8-0

269 * --- 2048-2049: 95,8-125,8-66,8-0

270 * --- 2049-2050: 95,8-125,8-66,8-0

271 * --- 2050-2051: 95,8-125,8-66,8-0

272 * --- 2051-2052: 95,8-125,8-66,8-0

273 * --- 2052-2053: 95,8-125,8-66,8-0

274 * --- 2053-2054: 95,8-125,8-66,8-0

275 * --- 2054-2055: 95,8-125,8-66,8-0

276 * --- 2055-2056: 95,8-125,8-66,8-0

277 * --- 2056-2057: 95,8-125,8-66,8-0

278 * --- 2057-2058: 95,8-125,8-66,8-0

ETUDE DE FONCTIONS

AH 1. ENFIN DE BELLES COURBES SUR LE TEXAS EN VERSION DE BASE AVEC CE PROGRAMME TRES COMPLET D'ETUDE DE COURBES.

J.M DELPERIER

Mode d'emploi

Les Commandes
 - L'échelle, la valeur "1", introduite, donne la taille normale de rapport : la valeur 1000 donne par exemple une courbe au 1/100ème. L'échelle d'une nouvelle fonction doit être débûssée à une échelle très petite pour en cerner les variations globales et recourir, si besoin est, le curseur.

Un grossissement peut être obtenu en introduisant une valeur de rapport inférieure à 1 mais elle doit toujours être supérieure à 0

Exemple : Pour étudier les courbes de X de 200 à 400 sur l'intervalle [0,25] :
 - Maximum et minimum fixe l'intervalle des valeurs de X lissant l'objectif de l'étude. Les deux valeurs introduites doivent rester dans l'intervalle

de 0 à 256 en tenant compte du changement de coordonnées de l'origine. Exemple : X=100, Y=100
 dans ce cas l'origine devra être déplacée sur l'axe des X du moins 50

- Coordonnées de l'origine (0,0).

Le déplacement de l'origine permet de recourir la courbe verticale de l'axe de X et l'en dégager de l'écran en agissant sur la coordonnée verticale de l'axe des X.

Exemple : Coordonnées (0,0,50) entraîne une droite correspondant à l'axe de X qui se trouvent alors rebassées de 56 parts.

Il suffit de faire un clic droit sur l'origine et de faire X=0 et Y=0 pour déplacer de l'origine de telles sortes que l'intervalle des valeurs désirées corresponde à l'intervalle visible sur l'écran.

Exemple : Pour X de 100 à 100 il convient d'entrer Coordonnée (0,0,100)

Pour X de 200 à 400 il faudra entrer Coordonnée (0,0,-200)

Exemple combiné : Pour étudier les valeurs de X de 200 à 400 on ne peut pas faire le cours de 0 à 50, il convient d'entrer Coordonnée (0,0,-200,50)

- Densité : La densité correspond au nombre de points affichés par va-

leur de X -- valeur >0
 correspond à un point pour une variation des valeurs de X de l'intervalle. Ce mode de graphisme allégé sera choisi de préférence pour débûsser une étude de fonction en raison de sa rapidité d'exécution.

Lorsque l'affichage d'un point pour une variation des valeurs de X des deux points

3 donne l'affichage plus dense, avec un point par valeur entière de X - mode compressé : valeur > 0 de 0 à 1000 n'a pas grossissement de la courbe mais il faut faire X=0 et Y=0 pour faire des X.

III - Le Lancement du programme

- Séquence à respecter :
 DÉFINIR F (0) (pour fonction) → Entrer
 RUN → Entrer

- Débutement du Programme

Après quelques secondes d'initialisation l'écran change de couleur

Si l'écran reste noir il faut attendre normal la touche commencera à clignoter, après quelques secondes, en blanc, il vous suffit de faire les corrections à apporter lors d'un prochain affichage. Le trace s'arrêtera tout seul si la courbe sort de l'écran ou si X et Y atteint la valeur maximum que vous lui avez assignée.

Pour refaire un essai appuyez sur toute une touche quelconque

Si l'écran devient rouge, sachez que l'étude de votre fonction commence par des valeurs négatives. Pour vous permettre d'agir la courbe symétrique par rapport à l'axe des X sont affichées

TI 99/4A
 BASIC SIMPLE

L= NORMAL

100 DEF F(X)=100*COS(X)/101+COS(X)/15*20

101 REM

102 REM

103 REM

104 REM

105 REM CLER

106 PRINT "ETUDE DE ***"

FUNCTION F(X)DEF

107 INPUT "TECHELLE -1<E<1" E

108 INPUT "INTERVALLE DE X" X1 X2

109 INPUT "Y MINIMAUM" Y1

110 INPUT "Y MAXIMAUM" Y2

111 INPUT "X0=0,1,2,3,4,5,6,7,8,9" X0

112 INPUT "COORDONNEE (X,Y) = ?" X Y

113 IF (X>X1) AND (X<X2) AND (Y>Y1) AND (Y<Y2) THEN 112

114 IF E>0 THEN 114

115 INPUT "MODE COMPREHSE" M

116 IF M=0 THEN 116

117 IF M=1 THEN 117

118 REM

119 REM

120 REM CONTROLE SORTIE D'ECRAN

121 REM

122 REM

123 REM

124 REM IF X>1000 THEN 110

125 E=1

126 CALL COLOR(1,1,2,7)

127 REM COLOR(1,1,2,7)

128 HEXT 1

129 REM

130 FOR I=1 TO 16

131 CALL COLOR(1,1,2,23)

132 REM

133 REM

134 REM

135 REM INSTALLATION

136 REM

137 REM

138 CALL SCREEN(7)

139 REM

140 DIM PR(1000,100,100,100)

141 FOR I=1 TO 100

142 FOR J=1 TO 100

143 FOR K=1 TO 100

144 FOR L=1 TO 100

145 PR(I,J,K,L)=0

146 REM

147 REM AXES X ET Y

148 REM

149 REM

150 REM CHARGEMENT DES MATRICES

151 END

158 REM

159 IF E=1 THEN 153

160 IF E=0 THEN 161

161 IF X0>0 THEN 162

162 FOR I=X0 TO X2

163 FOR J=Y1 TO Y2

164 FOR K=1 TO 100

165 FOR L=1 TO 100

166 FOR M=1 TO 100

167 FOR N=1 TO 100

168 FOR O=1 TO 100

169 FOR P=1 TO 100

170 FOR Q=1 TO 100

171 FOR R=1 TO 100

172 FOR S=1 TO 100

173 FOR T=1 TO 100

174 FOR U=1 TO 100

175 FOR V=1 TO 100

176 FOR W=1 TO 100

177 FOR X=1 TO 100

178 FOR Y=1 TO 100

179 FOR Z=1 TO 100

180 FOR A=1 TO 100

181 FOR B=1 TO 100

182 FOR C=1 TO 100

183 FOR D=1 TO 100

184 FOR E=1 TO 100

185 FOR F=1 TO 100

186 FOR G=1 TO 100

187 FOR H=1 TO 100

188 FOR I=1 TO 100

189 FOR J=1 TO 100

190 FOR K=1 TO 100

191 FOR L=1 TO 100

192 FOR M=1 TO 100

193 FOR N=1 TO 100

194 FOR O=1 TO 100

195 FOR P=1 TO 100

196 FOR Q=1 TO 100

197 FOR R=1 TO 100

198 FOR S=1 TO 100

199 FOR T=1 TO 100

200 FOR U=1 TO 100

201 FOR V=1 TO 100

202 FOR W=1 TO 100

203 FOR X=1 TO 100

204 FOR Y=1 TO 100

205 REM

206 REM

207 REM FIN D'EXECUTION OU SORTIE D'ECRAN

208 REM

209 REM

210 CALL KEY(S,H,B,T)

211 IF S=100 THEN 110

212 CALL CLEAR

213 REM SAUT D'UNE LIGNE ("EDT 100") "PUIS VOTRE FONCTION" "CSEF FIXE" ... "PUIS

214 PRINT "*****PUIS CRASH" "

215 END



Tous les aventuriers (de 1 à 8) se sont donné rendez-vous dans le casse 00.

C'est aujourd'hui le grand départ avec, peut-être, au terme d'une belle périlleuse aventure, la fortune du sorcier JANDS que chaque aventurier croit pouvoir localiser et capturer. Il se cache dans l'une des 900 cases de la grille (de 1 à 29).

Frank DEPLAGE

Pour jouer vous devez indiquer les coordonnées de la case où vous voulez aller. On ne peut se déplacer qu'à une case à la fois. Si vous avez fait une erreur, il suffit de taper une touche de réinitialisation et de vous remettre à la recherche. Si vous avez trouvé l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de combat. Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

Si vous avez vaincu l'adversaire, il vous suffit de taper une touche de victoire.

pour seulement un monstre apparaît et si vous n'avez pas assez de PS pour le combattre. On ne peut jouer plus de 3 hrs. Si il n'y a pas de monstre, l'ordinateur vous indique combien vous gagnez de PS en fonction dans la case de votre choix. Si l'ordinateur écrit "Village", vous gagnez 100 PS. De toute façon l'ordinateur vous indique dans quelle direction il faut prendre pour trouver l'autre.

Si vous ne pouvez entrer que sous la condition d'avoir certaines objets, il vous sera possible de faire valoir toutes ces objets pour vous sauver.

On peut retrouver dans les 360 cases de la grille 10 monstres qui apparaissent dans certains cas.

Les joueurs doivent compléter eux-mêmes leurs objets.

Les joueurs doivent faire leur meilleur pour vaincre l'autre. Mais si un joueur a perdu, il ne pourra pas être remis à la partie.

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

Avant de jouer, taper DEFIM STEPS.

Ce programme fait 1434 STEPS.

Il y a 1434 STEPS dans la grille de 29x29.

Il y a 1434 STEPS dans 360 cases à trois niveaux sonores différents sur une pleine cassette TECHNOMUSIC M6 sur la voie Latt.

Cet enregistrement dure 2 mn 40s

Il a été enregistré par la fonction SAVE # sans code.

Il suffit d'appuyer sur la touche de l'ordinateur affiche "perdu", et en appuyant sur la touche de l'ordinateur affiche "victoire".

